

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari data hasil penelitian yang sudah dianalisa, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Berdasarkan hasil survey, sebesar 70% responden berpendapat bahwa permainan “Q-Tenses” menarik untuk dimainkan dan sebesar 63,4% responden berpendapat bahwa permainan “Q-Tenses” adalah permainan yang mudah untuk dimainkan. Dapat disimpulkan permainan “Q-Tenses” dengan genre kuis dengan sistem *drag and drop* dan tampilan animasi sederhana dapat menjadi sebuah media edukasi untuk pembelajaran *English tenses*,
- b. Berdasarkan hasil survey, sebesar 70% responden berpendapat bahwa mereka akan memainkan permainan “Q-Tenses” lagi. Dapat disimpulkan dengan adanya sistem bintang dan nyawa sebagai elemen *reward and punishment* pada permainan “Q-Tenses”, maka para pemain dapat termotivasi untuk bermain sambil mempelajari *English tenses*, karena dengan adanya sistem tersebut, para pemain dapat terpacu untuk mengulang permainan yang ada ketika mereka kalah sampai mereka bisa berhasil menyelesaikan mode permainan tersebut.
- c. Berdasarkan hasil survey, sebesar 80% responden berpendapat apabila permainan “Q-Tenses” sudah cukup membantu sebagai sarana pelengkap belajar *English tenses*, dan sebesar 83,3% dari total responden yang ada berpendapat bahwa permainan “Q-Tenses” sudah memiliki penjelasan yang cukup sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan “Q-Tenses” memiliki respon yang bagus dari para siswa sebagai game mengenai pembelajaran *English tenses*.

5.2 Saran

Pada penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, dan apabila penelitian ini akan dikembangkan lebih lanjut maka disarankan untuk:

- a. Melihat dampak pemanfaatan animasi terhadap ketertarikan pemain
- b. Melihat kemungkinan pengembangan game sejenis dengan materi pengayaan tentang *grammar* dan atau materi persiapan *TOEFL*
- c. Melihat kemungkinan pengembangan kuisisioner tentang sejauh apa permainan ini berdampak kepada pemainnya dalam mempelajari *English tenses*.

